Престиж класс: Онмёджи

Так же известный как Спиритуалист или Экзорцист. Эти духовные заклинатели имеют тесную связь с миром духов; духов, которые обитают практически во всём; иногда их называют Ками. Очень часто такого рода отношения сильно смущают людей, которые осуждают Онмёджи за магию, всякого рода, ведьмовство, колдунство, некромантию, но Онмёджи не занимаются всем этим, они имею дело с душой, проявленной в предметах, у которых нет какой-либо формы сознания.

Именно по этой причине ещё меньше людей могут понять свою главную цель; сохранение духовного баланса. Это приводит многих Онмёджи к жизни экзорциста, очищающего нежить, которые являются либо смертными, оскверненными оболочками, либо мерзкими существами, которые стремятся нарушить баланс; запечатывание их душ в давно мертвые тела. Такие создания являются величайшим пороком и бельмом на полотне вселенского баланса и, следовательно, являются целью священного долга каждого Спиритуалиста.

Онмёджи

Уровень	Особенности	Очки Ки
1й	Талисман Шикигами	+1
2й	Обряд Очищения	+1
3й	Шикигами Призрачный Охотник	+1
4й	Увеличение характеристик	+1
5й	Место Духа	+1

Предпосылки

- **Мудрость 15.** Онмёджи должен осознавать мир, в котором он живет, и свою роль, которую он играет.
- **Харизма 13.** Для контакта с непостоянными духами, изо дня в день, Спиритуалистам нужно быть хитрыми и сильными личностями.
- **Владение навыком Религия**. Чтобы следовать своему пути, Спиритуалист должен изучать проявления Богов, души и их взаимодействия.
- **Уровень персонажа 5-й.** Только сильная душа может привлечь внимание духа. Эти существа не просто остатки живых; они, это само олицетворения окружающих нас объектов и вряд ли могут быть обнаруженны существами со слабым духом.
- **Завершите специальное задание.** Вы должны столкнуться и поговорить с любым Мировым Духом. Поговорив с ним вы можете начать свой путь Экзорциста. Чтобы достичь 5-го уровня, вы должны уничтожить одну разумную нежить.

Особенности Класса

Хиты

Кость хитов: 1к8 за каждый уровень Спиритуалиста

Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень после первого.

Владение

Инструменты: Набор травника, Инструменты каллиграфа
Спасброски: Нет.
Оружие: Длинный лук

Специальное снаряжение

Нет.

Ки

Начиная с 1-го уровня, благодаря усердным тренировкам, вы можете использовать таинственную энергию Ки. Ваш доступ к этой энергии отражен в количестве очков Ки. Ваш уровень Спиритуалиста определяет количество этих очков, которые записанны в столбце "Очки Ки" в табличке Спиритуалиста.

Вы можете тратить эти очки для использования разных способностей, подпитывающихся энергией Ки. Вы узнаете три Малых Чары, которые перечисленны в конце класса. С повышением уровня вы выучиваете все больше и больше способностей Ки. Чтобы восстановаить потраченные очки Ки вам нужно провести короткий или длительный отдых. Некоторые Ки способности позволяют пробрасывать вашим целям спасброски, для избежания эффекта. Сила спасброска расчитывается следующим образом:

Сл Спасброска = 8 + бонус мастерства + ваш модификатор Мудрости

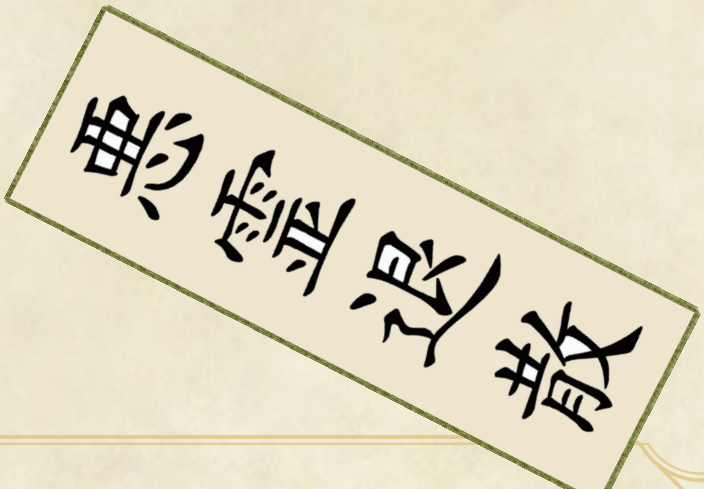
Талисман Шикигами

На первом уровне вы вызываете и привязываете личного духа, с помощью бумажного талисмана, сделанного в ввиде карикатурного гуманоида. Этот дух называется Шикигами и считается Хранителем в соответствии с заклинанием *Поиск фамильяра*. У Шикигами есть несколько отличий:

- Если Шикигами уничтожен он не может быть призван снова, пока для него не будет созданно новое бумажное тело. (2 зм и 10 минут.)
- Шикигами считается Фамильяром Совой с двумя изменениями: КД равен 13 и Шикигами может проходить сквозь двери и окна, которые не защищены магически.

Мировой Дух

На 1-ом уровне вы можете выбрать троих Духов из этого списка: Алкоголь, Книга, Огонь, Еда, Гора, Сталь, Дерево, Вода, Богатство, Ветер. Вы можете изпользовать их Малую Чару (описанно в конце), потратив 1 очко Ки или проведя 10 минутный ритуал.



Обряд Очищения

На 2-м уровне вы научились создавать и напитывать духовной силой офуда - особые бумажные печати. Вы можете сделать одно из следующих действий (количество использований равно вашему модификатору Мудрости и восстанавливается после короткого отдыха):

- Используйте *Святилище* как заклинание.
- Совершите бросок атаки ближнего или дальнего боя, чтобы прикрепить офуда на любую нежить с показателем опасности не превышающим половину вашего уровня Онмёджи (с округлением в большую сторону). Существо должно совершить спасбросок Телосложения против вашей Сл спасбросков. (Мудрость является вашей заклинательной характеристикой для всех способностей Онмёджи) При провале нежить уничтожается.
- Совершите бросок атаки ближнего или дальнего боя, чтобы прикрепить офуда на любую цель. Существо должно сделать спасбросок Ловкости. При провале цель получает 3к6 дробящего урона и 3к6 огненного урона. или вдове меньше при успехе.

Шикигами Призрачный Охотник

Начиная с 3-го уровня, вы сблизились с духами, которых призывали. Ваш Шикигами может теперь принять форму любого среднего зверя, показатель опасности которого не превышает 1/4, и ему больше не требуется бумажное тело. Статы вашего Шикигами равны статам его формы, за исключением КД, которое равно 13.

Шикигами может атаковать один раз, используя для этого ваше бонусное действие. Пока ваш Шикигами существует, ваши максимальное хиты нельзя уменьшить. Если вы решили отпустить Шикигами в соответствии с заклинанием *Поиск Фамильяра*, это "существование" сохраняется в виде полупрозрачной духовной пелены, что повышает ваш КД на 2.

Также вы можете использовать Великую Чару своих духов, стоимостью 3 Ки поинта.

Увеличение характеристик

Когда вы достигните 4-го уровня, вы можете увеличить один стат по вашему выбору на 2, или вы можете увеличить два стата на 1. Как обычно, вы не можете увеличить показатель стата выше 20.

Место Духа

Получив 5-й уровень вы достигаете вершины духовного баланса со своим Шикигами и духами, которых вы призывали. Хиты вашего Шикигами удваивается, КД увеличивается до 15 и, каждый раз как Шикигами атакует, то использует ваш модификатор атаки для всех своих атак и бросков урона.

Пока ваш Шикигами существует, у вас есть полный иммунитет к эффекту паралича. Если вы решили отпустить своего Шикигами в соответствии с заклинанием *Поиск Фамильяра*, это "существование" сохраняется в форме маленьких энергетических скоплений - Виспов, которые применяют ко всем вашим атакам модификатор Мудрости, который наносит урон светом.

Также вы можете использовать постоянные Пассивные Чары трёх духов, выбранных для Талисмана Шикигами.

Мировые Духи

Дух Алкоголя

Узы

Малая Чара: В следующий раз, когда вы будете атаковать, весь урон будет считаться психическим.

Великая Чара: Когда вы используете эту способность количество целей, равных вашему модификатору Мудрости (минимум 1), должны сделать спасбросок Харизмы (Мудрость - ваш модификатор для расчета.) или они будут считаться дружественными в течении 10 минут.

Пассивная Чара: Ваш стат Харизмы теперь равен стату Мудрости, если он меньше.

Дух Книги

Знание

Малая Чара: Вы можете бросить следующий бросок, основанный на Интелекте, с преимуществом.

Великая Чара: Вы можете выбрать любую комбинацию из 3 навыков или инструментов. Вы станете профилированными в этих навыках или инструментах на 1 минуту.

Пассивная Чара: Вы можете выбрать любую комбинацию из 3 навыков или инструментов . Вы станете профилированными в этих навыках или инструментах.

Дух Огня

Очищение

Малая Чара: В следующий раз, когда вы будете атаковать, вы можете нанести 2к6 огненного урона.

Великая Чара: Вы находитесь под эффектом *Облачения Огня* в течении 1 минуты.

Пассивная Чара: Вы получаете иммунитет к огню.

Дух Еды

Подкрепление

Малая Чара: Вы можете бросить следующий бросок, основанный на Телосложении, с преимуществом.

Великая Чара: Вы получаете все преимущества длительного отдыха.

Пассивная Чара: Вам больше не нужна еда или вода.

Дух Горы

Устойчивость

Малая Чара: В следующий раз, когда вы будете должны получить урон от любого источника, бросьте 1к12 + ваш модификатор Мудрости. Уменьшите урон на эту сумму.

Великая Чара: Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону на 1 минуту от немагического оружия и оружия не сделанного из адамантина.

Пассивная Чара: Безоружные атаки наносят на 1 кубик урона больше. (Например: если бросаете 1к4 для атаки без оружия, то вместо этого вы кините 2к4)

Дух Стали

Темперамент

Малая Чара: Вы можете бросить следующий бросок, основанный на Силе, с преимуществом.

Великая Чара: Вы невосприимчивы к страху в течении 1 минуты и получаете 2к10 временных хитпоинтов. Также атаки оружием наносят один дополнительный куб урона.

Пассивная Чара: Вы становитесь профилированным во всем боевом оружии.

Дух Воды

Чистота

Малая Чара: Вы можете исцелить 1 цель на 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Великая Чара: Вы можете использовать *Полное исцеление* , в соответствии с заклинанием.

Пассивная Чара: Всякий раз, когда вы восстанавливаете HP, вы получаете максимальный результат броска.

Дух Дерева

Осознание

Малая Чара: Вы можете говорить с растениями в течении 1 минуты, в соответствии с заклинанием *Разговор с растениями*.

Великая Чара: Вы можете использовать *Высшее восстановление*, в соответствии с заклинанием.

Пассивная Чара: Вы получаете Истинное Зрение в пределах 30 футов.

Дух Богатства

Самодостаточный

Малая Чара: Вы можете бросить следующий бросок, основанный на Харизме, с преимуществом.

Великая Чара: Вы можете найти у себя в рюкзаке или карманах несколько предметов небольшой стоимости (плед, карандаш, точилку для перьев, носовой платок, вилку, приправу для пищи и т.п.).

Пассивная Чара: Раз в день вы можете перебросить любой к20. Вы выбираете лучший бросок.

Дух Ветра

Свобода

Малая Чара: Вы можете бросить следующий бросок, основанный на Ловкости, с преимуществом.

Великая Чара: Вы находитесь под эффектом *Облачение Ветра* в течении 1 минуты.

Пассивная Чара: Ваша скорость движения увеличивается на 10 футов.

Офуда